Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)
Online ISSN 2614-4107 | Print ISSN 2614-6347
Vol. 8 | No. 6 | November 2026
Journal Homepage: https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tari Tradisional Berbasis Canva untuk Mengembangkan Karakter Anak Usia Dini

Kefin Septian [1], Agus Hasbi Noor [2], Rita Nurunnisa [3]
[1] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia
[2] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia
[3] Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Indonesia
[1] kefinseptian11@gmail.com, [2] agushasbinoor@ikipsiliwangi.ac.id ,
[3] ritanurunnisa@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL **Diterima:** 24/07/2026; **Direvisi:** 05/08/2026; **Disetujui:** 20/10/2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tari tradisional untuk meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di salah satu Taman Kanak-kanak di Kabupaten Bandung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, analisis persentase untuk menentukan kelayakan media, serta uji *N-Gain* untuk mengetahui efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tari tradisional dinyatakan layak digunakan. Hasil implementasi menunjukkan rata-rata capaian kreativitas dan karakter anak meningkat dari 1,72 pada pertemuan pertama menjadi 3,69 pada pertemuan keenam, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,86 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tari tradisional efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini sekaligus mengenalkan budaya lokal sejak dini.

KATA KUNCI
Anak Usia Dini; Karakter; Media Pembelajaran Tari Tradisional

ABSTRACT

This study aimed to develop interactive learning media for traditional dance to enhance creativity and character development in early childhood. The study employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were children in Group B at a kindergarten in Bandung Regency. Data were collected through observations, interviews, documentation, and questionnaires. The data were analysed using descriptive qualitative analysis, percentage analysis to determine the feasibility of the developed media, and the N-Gain test to assess improvements in children's creativity and character development. The findings indicated that the interactive traditional dance learning media met the established feasibility criteria for use in learning activities. Its implementation also showed an increase in the average achievement scores for children's creativity and character development, from 1.72 in the first session to 3.69 in the sixth session. The average N-Gain score was 0.86, which falls into the high category. These findings suggest that interactive traditional dance learning media can support the development of creativity and character in early childhood while introducing children to local cultural heritage from an early age.

KEYWORDS
Character; Early Childhood; Media Learning Traditional Dance

PENDAHULUAN

Karakter merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini karena berperan dalam mendukung keberhasilan anak pada tahap perkembangan selanjutnya. karakter menjadi landasan bagi pembentukan perilaku positif dalam kehidupan seharihari. Pada masa *golden age*, anak memiliki potensi yang sangat besar untuk mengembangkan kedua aspek tersebut melalui berbagai pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini perlu dirancang secara menarik, aktif,

dan menyenangkan agar mampu memberikan stimulasi yang optimal terhadap perkembangan kreativitas dan karakter anak. Karakter merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Nuraeni, Andrisyah, dan Nurunnisa (2020) menjelaskan bahwa "pendidikan karakter adalah upaya penanaman nilai-nilai karakter kepada anak didik yang meliputi pengetahuan, kesadaran, atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai kebaikan dan kebajikan**.** Sejalan dengan pendapat Mulyasa (2023) bahwa pendidikan karakter anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak melalui pemberian rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Selain itu, hasil penelitian Rohita (2023) menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang kreatif dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan karakter serta perilaku sosial anak usia dini. Hal ini diperkuat oleh Hartono (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran tari pada anak usia dini tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan seni, tetapi juga sebagai sarana menanamkan literasi budaya dan mengembangkan kreativitas melalui aktivitas yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Tari tradisional merupakan salah satu bentuk seni yang dapat digunakan untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk kreativitas dan karakter. Melalui kegiatan menari, anak tidak hanya belajar melakukan gerakan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berimajinasi, mengekspresikan diri, bekerja sama, serta membangun rasa percaya diri. Pembelajaran tari juga berperan dalam mengenalkan budaya lokal kepada anak sejak dini sehingga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Nurseto,dkk (2015) dan kolega menunjukkan bahwa pembelajaran tari mampu menanamkan literasi budaya sekaligus meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui kegiatan gerak, lagu, dan eksplorasi seni. Selain itu, Djibran & Pamungkas (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran tari tradisional dapat memberikan stimulasi pada berbagai aspek perkembangan anak, seperti motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni. Hal ini diperkuat oleh Munaroh (2017) pembelajaran tari pada anak usia dini merupakan pengalaman estetis yang mampu menumbuhkan kreativitas serta mendukung perkembangan jasmani dan rohani anak. Pelaksanaan pembelajaran tari hendaknya disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak melalui kegiatan yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Sejalan dengan temuan Djibran dan Pamungkas (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran tari tradisional tidak hanya berperan dalam mengenalkan budaya lokal, tetapi juga mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, seperti perkembangan motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa, dan seni. Dengan demikian, tari tradisional memiliki potensi yang besar untuk dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya melestarikan budaya daerah, tetapi juga mendukung perkembangan kreativitas dan karakter anak usia dini.

Palupi dkk. (2022) menjelaskan bahwa pengembangan berbagai kreativitas pada anak usia dini dapat membantu mengembangkan karakter anak. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan anak dalam menghasilkan ide atau karya, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan proses pembentukan karakter sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini memiliki peran fundamental dalam membangun pondasi karakter anak sebagai calon generasi muda. Oleh karena itu, proses pembelajaran pada PAUD perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter.

Dengan demikian, supaya potensi tersebut dapat disampaikan secara lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran

menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu guru menyajikan materi tari tradisional secara lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak.Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, permainan, dan aktivitas belajar dalam satu media. Penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak karena memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, menyenangkan, dan berpusat pada anak. Asmara (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini melalui elemen visual, interaktivitas, dan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Selain itu Rasmani (2023) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik dan mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif di pendidikan anak usia dini. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung perkembangan kreativitas dan karakter anak usia dini.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi awal, penggunaan media pembelajaran dalam pengenalan tari tradisional Jawa Barat di Taman Kanak-Kanak tersebut masih terbatas pada buku dan penjelasan lisan guru. Media yang secara khusus mengintegrasikan unsur-unsur tari tradisional Jawa Barat, seperti kostum, selendang atau properti, alat musik pengiring, gerakan khas, serta aktivitas bermain yang sesuai dengan kreativitas anak belum banyak digunakan. Kondisi tersebut menyebabkan anak belum memperoleh pengalaman belajar yang optimal dalam mengenal berbagai unsur budaya tari. Dengan demikian, permasalahan yang ditemukan tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran, tetapi juga berkaitan dengan belum optimalnya pemahaman anak terhadap unsur-unsur budaya yang terdapat dalam tari tradisional Jawa Barat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryana & Hijriani (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran anak usia dini perlu terus ditingkatkan karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak pada era digital. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan materi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan anak, termasuk pengenalan budaya lokal melalui tari tradisional.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan pengenalan budaya lokal pada anak usia dini. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif tari tradisional berbasis Canva yang memuat cerita interaktif, video gerakan tari, audio, serta permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian tari tradisional Jawa Barat ke dalam media pembelajaran interaktif digital yang tidak hanya berfokus pada pengenalan budaya lokal, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan karakter dalam kreativitas anak usia dini dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif tari tradisional yang layak dan efektif untuk meningkatkan karakter anak usia dini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada beberapa aspek yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Pertama Media Interaktif berbasis Canva secara spresifik memperkenalkan tarian tradisional Jawa Barat dengan memuat sejarah terbentuknya tarian

tradisional jawa barat, memperkenalkan baju adat tarian dan permainan mencocokan pasangan gambar dari tarian tradisional Jawa Barat untuk mengasah kreativitas anak. Hal tersebut belum menjadi fokus dalam penelitian Wirawan (2021). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran interaktif tari tradisional berbasis Canva dalam meningkatkan karakter anak usia dini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tari tradisional yang layak dan efektif dalam meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini. Pada tahap *analysis,* peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang ditemukan di sekolah. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan media, meliputi penyusunan materi, storyboard, serta desain tampilan media. Selanjutnya, tahap *development* meliputi pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas kepada anak kelompok B untuk mengetahui efektivitas media dalam pembelajaran. Tahap terakhir, yaitu *evaluation,* dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan masukan dari validator dan hasil implementasi serta menganalisis efektivitas media menggunakan data hasil observasi dan perhitungan N-Gain. Melalui tahapan tersebut, diharapkan media yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan dan efektivitas sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di salah satu Taman kanak-kanak yang berlokasi di Kelurahan Cigugur Tengah, Kecamatan Cimahi Tengah, Kota Cimahi. Kegiatan penelitian berlangsung pada tanggal 22 Mei sampai 15 Juni 2026. Subjek penelitian adalah anak kelompok B yang berusia 5–6 tahun. Tahap implementasi dilakukan melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas yang melibatkan 5 anak untuk mengetahui keterbacaan, kemudahan penggunaan, serta mengidentifikasi kekurangan media sebelum dilakukan revisi, dan uji coba luas yang melibatkan 15 anak untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif tari tradisional dalam meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini. Pemilihan subjek dilakukan karena anak pada rentang usia tersebut berada pada tahap perkembangan yang memungkinkan untuk menerima stimulasi kreativitas dan karakter melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur bermain, gerak, dan eksplorasi. Selain melibatkan peserta didik, penelitian ini juga melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, dan satu guru kelas sebagai evaluator untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket.

Penelitian ini juga melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, dan satu guru kelas sebagai evaluator untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dan wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, serta permasalahan yang ditemukan di lapangan. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan media dari ahli media, ahli materi, dan guru evaluator. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk

merekam proses pengembangan media dan pelaksanaan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Lembar validasi ahli digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media berdasarkan penelitian ahli materi,ahli media dan praktisi Pendidikan melalui wawancara, lembar evaluasi guru, serta dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara kualitatif. Analisis ini digunakan untuk menginterpretasikan hasil analisis kebutuhan, proses pengembangan media, serta respons guru dan anak selama pelaksanaan pembelajaran.

Selanjutnya, data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan evaluasi guru dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Data observasi kreativitas dan karakter anak dianalisis berdasarkan capaian perkembangan pada setiap pertemuan pembelajaran. Peningkatan media pembelajaran interaktif tari tradisional dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kreativitas dan karakter anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori rendah, sedang, atau tinggi untuk menentukan peningkatan karakter anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis dilakukan melalui observasi awal pada tanggal 22 Mei 2026 di TK/PAUD X untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas dan karakter anak usia dini belum berkembang secara optimal dalam kegiatan pembelajaran seni dan budaya. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode demonstrasi dan penugasan sederhana tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif, sehingga sebagian anak terlihat kurang aktif dalam mengemukakan ide, kurang percaya diri saat tampil di depan teman-temannya, serta mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Selain itu, pengenalan tari tradisional, khususnya tari Jaipong sebagai budaya lokal Jawa Barat, masih terbatas sehingga anak belum mengenal gerakan dasar tari secara baik dan belum menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan seni budaya. Nilai-nilai karakter seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri juga belum tampak secara konsisten selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tari tradisional sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan diharapkan dapat mendukung peningkatan



Gambar 1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Interaktif Tari Tradisional Berbasis Canva

Tahap Perancangan dilakukan dengan merancang media pembelajaran interaktif tari tradisional berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Perancangan media meliputi penyusunan alur pembelajaran, materi tari tradisional, storyboard, tampilan media, cerita, permainan, serta rancangan aktivitas yang akan dilakukan anak. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan mengintegrasikan unsur gambar, teks, audio, video, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Konten yang dirancang terdiri atas cerita pengenalan tari tradisional, video pembelajaran tari, fitur perpindahan halaman, fitur suara, permainan menemukan pasangan gambar, mencari selendang yang hilang, serta aktivitas menyebutkan nama alat musik tradisional. Rancangan tersebut disusun agar anak dapat terlibat secara aktif melalui kegiatan menyimak cerita, mengamati gambar dan video, menjawab pertanyaan, bermain, serta mengenal berbagai unsur tari tradisional Jawa Barat.



Gambar 2 Pelaksanaan Uji Coba Terbatas Media Pembelajaran Interaktif Tari Tradisional pada Anak Usia Dini

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap *Design* menjadi media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva. Media yang dikembangkan memuat cerita pengenalan tari tradisional Jawa Barat, video pembelajaran tari, fitur perpindahan halaman, fitur suara, serta permainan edukatif berupa menemukan pasangan gambar, mencari selendang yang hilang, dan menyebutkan nama alat musik tradisional. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diterapkan kepada anak. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 83,3%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,3%. Selain itu, hasil evaluasi guru memperoleh persentase sebesar 86,11%, yang diperoleh dari skor 31 dari skor maksimal 36 pada sembilan aspek penilaian. Ketiga hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian yang baik dari aspek media, kesesuaian materi, maupun penggunaan dalam pembelajaran. Media selanjutnya disempurnakan berdasarkan masukan yang diperoleh sebelum dilanjutkan pada tahap implementasi melalui uji coba kepada anak.berlangsung.



Gambar 3 Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Tari Tradisional Berbasis Canva pada Tahap Uji Coba Luas

Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada anak kelompok B. Uji coba diawali dengan uji coba terbatas yang melibatkan 5 anak untuk mengetahui respons awal anak terhadap penggunaan media dan menemukan bagian produk yang masih memerlukan perbaikan. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, tetapi masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa fitur. Revisi produk meliputi penambahan musik pada beberapa permainan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan anak, pemindahan video gerakan tari yang sebelumnya diakses melalui platform eksternal agar dapat diintegrasikan langsung ke dalam media, serta penambahan efek suara umpan balik seperti "Good Job!", "Hebat!", dan "Yah, kamu salah, coba lagi!". Revisi tersebut dilakukan untuk meningkatkan interaktivitas media, memberikan penguatan secara langsung, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi anak.

Setelah dilakukan revisi, media diterapkan pada uji coba luas yang melibatkan 15 anak. Pada pertemuan kedua dan ketiga, anak mulai terbiasa dengan alur penggunaan media, mengikuti cerita, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan berbagai permainan secara lebih mandiri. Anak juga terlihat lebih antusias ketika mengenal unsur-unsur tari tradisional Jawa Barat melalui aktivitas interaktif. Salah satu anak dengan inisial AL bertanya, "Kak, kenapa gambarnya beruang? Emang beruang nari?" Peneliti menjelaskan bahwa karakter beruang berfungsi sebagai pemandu yang membantu anak memahami aturan dan tahapan kegiatan sebelum menari. Setelah mendapatkan penjelasan, anak dapat menerima keberadaan karakter tersebut dan kembali mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Pada pertemuan keempat dan kelima, anak menunjukkan keterlibatan yang semakin tinggi selama menggunakan media. Anak mampu mengikuti cerita, mengenal unsur-unsur tari Jaipong, menyelesaikan permainan, serta mengikuti gerakan tari dengan lebih percaya diri. Pada pertemuan keempat, salah satu anak dengan inisial ZY berkomentar, "Kak, game-nya kurang banyak, bikin yang banyak dong sampai level 100!" Komentar tersebut menunjukkan ketertarikan anak terhadap aktivitas permainan yang tersedia dalam media.

Pada pertemuan kelima, anak dengan inisial AT bertanya, "Kak, kalau selendang penari Jaipong hilang, emang nggak bisa nari?" Peneliti menjelaskan bahwa tari Jaipong tetap dapat dilakukan tanpa selendang, tetapi selendang merupakan salah satu properti yang digunakan dalam tari Jaipong dan membantu memperindah gerakan serta menjadi

bagian dari ciri khas penampilan tari. Setelah mendapatkan penjelasan, anak menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai fungsi properti dalam tari.

Pada pertemuan keenam sebagai pertemuan terakhir, anak menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan pertemuan-pertemuan sebelumnya. Anak mampu mengikuti rangkaian kegiatan mulai dari menyimak cerita, mengenal unsur-unsur tari Jaipong, menyelesaikan permainan interaktif, hingga mempraktikkan gerakan tari yang terdapat dalam media. Anak juga semakin berani menjawab pertanyaan, mengenali properti dan alat musik yang digunakan dalam tari, serta tampil di depan teman-temannya. Selain itu, beberapa anak menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari tarian tradisional lainnya dan memainkan kembali permainan yang terdapat dalam media. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan, rasa ingin tahu, dan partisipasi anak selama penggunaan media pembelajaran interaktif tari tradisional.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kreativitas dan karakter anak setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif tari tradisional. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap indikator kreativitas yang meliputi kemampuan mengemukakan ide, berekspresi melalui gerakan tari, menyelesaikan permainan interaktif, serta memberikan jawaban pada aktivitas yang terdapat dalam media. Sementara itu, indikator karakter yang diamati meliputi percaya diri, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa ingin tahu selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil rata-rata capaian anak pada setiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap. Pada pertemuan pertama, rata-rata capaian anak berada pada angka 1,72, kemudian meningkat menjadi 1,95 pada pertemuan kedua, 2,39 pada pertemuan ketiga, 2,75 pada pertemuan keempat, 3,44 pada pertemuan kelima, dan mencapai 3,69 pada pertemuan keenam. Peningkatan tersebut menunjukkan perubahan capaian anak selama mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif tari tradisional. Data perkembangan rata-rata capaian anak pada setiap pertemuan selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang.

Untuk mengetahui peningkatan karakter anak usia dini terhadap media pembelajaran interaktif tari tradisional dalam meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini, dilakukan analisis menggunakan rumus N-Gain dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan capaian anak setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Peningkatan terlihat dari keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran, keberanian berpartisipasi dalam kegiatan tari, kemampuan mengenal unsur-unsur tari tradisional Jawa Barat, serta perkembangan sikap disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan rasa ingin tahu selama proses pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif tari tradisional dalam meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini, dilakukan analisis menggunakan rumus N-Gain. Analisis ini digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan kemampuan anak setelah mengikuti pembelajaran dengan membandingkan skor sebelum pembelajaran (pretest) dan skor setelah pembelajaran (posttest). Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif tari tradisional yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini. Tingginya nilai N-Gain menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan kemampuan yang signifikan setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin aktifnya anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, meningkatnya rasa percaya diri saat berpartisipasi dalam kegiatan tari, kemampuan anak dalam

mengenal unsur-unsur tari tradisional Jawa Barat, serta berkembangnya sikap disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tari tradisional yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan capaian anak pada setiap pertemuan serta nilai N-Gain sebesar 0,86 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pengintegrasian aktivitas tari tradisional ke dalam media pembelajaran interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak. Anak tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai budaya lokal, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan yang menuntut eksplorasi gerak, pemecahan masalah melalui permainan, serta interaksi dengan teman sebaya. Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosala (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran tari berbasis budaya lokal berperan dalam menginternalisasikan nilai karakter melalui aktivitas yang menanamkan sikap saling mengasihi, saling membimbing, dan saling menghargai antar anak. Selain itu, Djibran & Pamungkas (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran tari tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk aspek sosial-emosional, seni, dan kemampuan berekspresi. Menurut Agustiningrum et al (2021) Pembelajaran tari juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan temuan Setiawan (2014) menyatakan bahwa pembelajaran tari bagi anak usia dini memerlukan strategi yang tepat, mulai dari pemilihan materi, metode, hingga media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pengetahuan yang telah ada bahwa tari tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana pelestarian budaya, tetapi juga dapat menjadi media yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan karakter anak usia dini ketika dikemas dalam pembelajaran yang interaktif.

Peningkatan Karakter anak pada penelitian ini diduga terjadi karena media pembelajaran yang dikembangkan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media digital berfungsi sebagai sarana pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar anak usia dini secara menyeluruh dan berkelanjutan Alivia et al. (2025) sehingga anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seperti menyimak cerita interaktif, menemukan pasangan gambar, mencari selendang yang hilang, mengenal alat musik tradisional, serta mempraktikkan gerakan tari yang tersedia dalam media.Sejalan dengan Herawati & Rahmansyah (2023) bahwa gambar, animasi, dan video edukatif, digunakan untuk memvisualisasikan konsep dan memperkuat imajinasi anak. Menurut Aktivitas tersebut mendorong anak untuk berpikir, mengeksplorasi ide, dan memecahkan masalah secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan penelitian Asmara (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi terhadap peningkatan karakter anak usia dini melalui elemen visual, interaktivitas, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, Berliana (2024) menemukan bahwa game edukasi berbasis Canva mampu meningkatkan kemampuan anak karena media yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi anak untuk berpartisipasi secara aktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan, cerita, dan budaya lokal dalam media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi yang efektif untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran interaktif tari tradisional juga menunjukkan pengaruh positif terhadap perkembangan karakter anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

selama proses pembelajaran anak semakin menunjukkan sikap disiplin dalam mengikuti aturan permainan, bekerja sama dengan teman, bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, serta lebih percaya diri saat menampilkan gerakan tari di depan kelas. Peningkatan karakter tersebut diduga terjadi karena kegiatan tari dan permainan interaktif memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta belajar menghargai orang lain dalam suasana yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosala (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran tari berbasis budaya lokal efektif dalam menginternalisasikan nilai-nilai karakter melalui aktivitas yang menumbuhkan sikap saling membantu, berempati, gotong royong, dan menghargai sesama. Selain itu, Djibran & Pamungkas (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran tari tradisional tidak hanya berkontribusi pada perkembangan seni dan motorik anak, tetapi juga menstimulasi aspek sosial-emosional yang berperan penting dalam pembentukan karakter anak usia dini. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa pembelajaran tari tradisional yang dikemas dalam media interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter sekaligus mengenalkan budaya lokal kepada anak sejak usia dini.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tari tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia dini. Signifikansi temuan ini terlihat dari kemampuan media dalam mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan teknologi pembelajaran sehingga anak dapat mengenal tari tradisional melalui aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurseto (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran tari dapat menjadi sarana untuk menanamkan literasi budaya sekaligus mengembangkan kreativitas anak melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan seni dan budaya. Selain itu, Rasmani (2023) menjelaskan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini karena memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar melalui berbagai bentuk stimulasi visual, audio, dan aktivitas interaktif. Dengan demikian, temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran anak usia dini dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis tari tradisional dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung pelestarian budaya lokal sekaligus mengembangkan kreativitas dan karakter anak secara optimal.

Meskipun media pembelajaran interaktif tari tradisional yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Implementasi media hanya dilakukan pada satu lembaga pendidikan anak usia dini dengan jumlah subjek yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, materi yang dikembangkan hanya berfokus pada tari tradisional Jawa Barat sehingga belum mencakup keberagaman budaya daerah lainnya yang dapat dikenalkan kepada anak usia dini. Faktor lain yang mungkin memengaruhi peningkatan kreativitas dan karakter anak adalah dukungan guru, lingkungan belajar, serta pengalaman anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryana & Hijriani (2022) yang menjelaskan bahwa efektivitas media pembelajaran pada anak usia dini tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media, tetapi juga oleh peran guru dan konteks pembelajaran yang mendukung keterlibatan anak secara aktif. Aplikasi edukatif interaktif, multimedia animatif, serta game edukatif digital memungkinkan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain yang terarah Yuriansa (2025). Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan materi budaya yang lebih beragam, melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, serta menguji efektivitas media pada berbagai konteks lembaga

pendidikan anak usia dini sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh media terhadap perkembangan anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif tari tradisional berbasis Canva yang layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kreativitas dan karakter anak usia dini. Media yang dikembangkan memadukan cerita interaktif, video gerakan tari, audio, serta berbagai permainan edukatif yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan evaluasi guru menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil implementasi pada tahap uji coba luas menunjukkan adanya peningkatan capaian anak pada setiap pertemuan, yang ditandai dengan meningkatnya kreativitas, rasa percaya diri, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, serta minat anak terhadap tari tradisional Jawa Barat. Efektivitas media juga diperkuat oleh hasil analisis N-Gain sebesar 0,86 yang berada pada kategori tinggi, sehingga media pembelajaran interaktif tari tradisional dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dalam mengenalkan budaya lokal sekaligus mengembangkan kreativitas dan karakter anak usia dini.

REFERENSI

Agustiningrum, M. D. B., Widodo, W., & Suryaningrum, C. (2021). Tari Nawung Sekar: Kemampuan sosial anak digital natives di era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1803–1812.

Alivia, R., Kasandra, R., & Widyasari, C. W. (2025). Kreativitas digital dalam media pembelajaran sosial-emosional anak dini. Early Childhood Research Journal (ECRJ), 7(1).

Asmara, A., Judijanto, L., Hita, I., & Saddhono, K. (2023). Media pembelajaran berbasis teknologi: Apakah memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas pada anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 7253–7261.

Berliana, D., Rusdiyani, I., & Atikah, C. (2024). Game edukasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 201–210.

Djibran, F., & Pamungkas, J. (2023). Pembelajaran tari tradisional untuk stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 876–886.

Hartono, H., Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R. A., & Lestari, A. W. (2022). Strategi penanaman literasi budaya dan kreativitas bagi anak usia dini melalui pembelajaran tari. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(6), 5476–5486.

Herawati, I., & Rahmansyah, S. (2023). Penerapan media visual untuk memudahkan pembelajaran anak usia dini. Pernik, 6(2), 83–87.

Mulyasa, H. E. (2023). Implementasi kurikulum merdeka. Bumi Aksara.

Munawaroh, H. (2017). Implementasi pembelajaran tari dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 2(2), 25–34.

Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2020). Efektivitas program sekolah ramah anak dalam meningkatkan kompetensi sosial. Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung, 6(1), 6–15.

Nurseto, G., Lestari, W., & Hartono, H. (2015). Pembelajaran seni tari: Aktif, inovatif dan kreatif. Catharsis, 4(2), 115–122.

Pengembangan kreativitas sebagai pembentukan karakter anak usia dini. (2022). EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(1), 7–12.

Rasmani, U. E. E. (2023). Pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis website bagi guru PAUD. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(5), 6074–6084.

Rohita, R., Yetti, E., & Sumadi, T. (2023). Kemampuan berpikir kritis anak: Analisis pada pengenalan budaya Lebak dalam pembelajaran di TK. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6), 6566–6578.

Rosala, D., Masunah, J., Narawati, T., Karyono, T., & Sunaryo, A. (2021). Internalisasi nilai TriSilas melalui pembelajaran tari anak berbasis budaya lokal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1973–1986.

Setiawan, A. (2014). Strategi pembelajaran tari anak usia dini. Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1). https://doi.org/10.30651/pedagogi.v1i1.17

Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan media video pembelajaran tematik anak usia dini 5–6 tahun berbasis kearifan lokal. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 1077–1094.

Yuriansa, A., Arta, K. H., Saputra, R., Nazaruddin, S., & Saputra, R. (2025). Utilizing interactive digital media to improve early childhood literacy: Pemanfaatan media digital interaktif untuk meningkatkan literasi awal anak usia dini. International Journal of Islamic Studies and Social Sciences, 7(1), 1–18.